

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian integral dari kehidupan manusia. Kegiatan belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal disekolah, merupakan fungsi pokok guna mewujudkan tujuan institusional suatu lembaga. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Purwanto (2011, hlm.38) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Salah satu tempat manusia untuk belajar adalah sekolah. Di sekolah Peran seorang sangatlah penting karena guru berperan sebagai orang tua siswa yang bertanggung jawab atas perkembangan setiap individu siswa pada saat berada dilingkungan sekolah. Seorang guru di sekolah tidak hanya memfokuskan siswa untuk meningkatkan nilai akademik saja, akan tetapi juga seorang guru memiliki tugas-tugas yang lainnya diantaranya yaitu untuk mengarahkan dan menyalurkan minat dan bakat siswa agar tidak mengarah kepada hal-hal yang negatif. Oleh karena itu sekolah menyediakan berbagai macam kegiatan diluar jam pelajaran, tentunya yang sangat bernilai positif, salah satunya dengan menjalankan program ekstrakurikuler yang bertujuan untuk mengembangkan bakat siswa dibidang lainnya, seperti pembelajaran pendidikan jasmani melalui cabang olahraga. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berguna untuk meningkatkan kualitas kesegaran jasmani siswa dan dapat memperluas wawasan atau kemampuan olahraga, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran sekolah dan pelayanan konseling untuk membantu perkembangan peserta didik dibidang lainnya. Ekstrakurikuler disekolah untuk tingkatan SMP konsepnya adalah pendidikan jasmani, hal ini di dukung oleh Depdikbud (dalam jurnal rasyono, 2016, hal. 46) “Program ekstrakurikuler lebih menekankan pada pemahaman dan

penguasaan kemampuan dan keterampilan cabang-cabang olahraga serta kebiasaan hidup sehat”. Pendidikan jasmani berbeda dengan latihan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bahan pendidikan yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah pentingnya dibandingkan dengan pelajaran lainnya.

Pendidikan jasmani yaitu alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Dalam hal ini kita harus bisa membedakan pendidikan jasmani dan latihan olahraga, karena kedua aktivitas ini sekilas prosesnya terlihat sama yaitu belajar, dan memerlukan latihan secara berulang-ulang. Akan tetapi pendidikan jasmani dan latihan olahraga memiliki tujuan yang berbeda. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan pengetahuan siswa, siswa lebih di fokuskan terhadap pemahaman penguasaan keterampilan dasar saja. Siswa tidak di tuntut mahir melakukan suatu keterampilan gerakan dengan sempurna, yang paling penting siswa mengetahui tahapan-tahapan untuk melakukan suatu keterampilan tersebut. Sedangkan latihan olahraga tujuannya yaitu untuk meningkatkan prestasi atlet, siswa dituntut untuk berprestasi dan mengikuti program latihan yang wajib di laksanakan sesuai program yang dibuat oleh pelatih. Keduanya saling mengisi dan memiliki kajian dasar pedagoginya masing-masing.

Taekwondo adalah olahraga beladiri modern yang berakar pada beladiri tradisional Korea, Suryadi (2002, hlm. 1) menjelaskan bahwa “*Tae Kwon Do* yang terdiri dari tiga kata: *Tae* berarti kaki atau menghancurkan dengan teknik tendangan, *Kwon* berarti tangan atau menghantam dan mempertahankan diri dengan teknik tangan, serta *Do* yang berarti seni atau cara mendisiplinkan diri”. Tiga materi terpenting dalam berlatih taekwondo adalah *Poomse*, *Kyukpa* dan *Kyoruki*. Salah satu teknik yang dipelajari dalam taekwondo adalah *Poomse*. Suryadi (2002, hlm. 41) menyatakan bahwa “*Poomse* adalah sistem metode latihan taekwondo dalam praktik menyerang dan bertahan dalam menghadapi lawan yang *imajiner*”.

Taekwondo tidak hanya mengajarkan aspek fisik semata, seperti keahlian dalam bertarung, melainkan juga sangat menekankan pengajaran aspek disiplin mental. Hal ini sangat berkesinambungan dengan tujuan pendidikan jasmani. Menurut Juliantine dkk. (2012, hlm. 6) pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek seperti kognitif, emosi, mental, sosial, moral, dan estetika.

Berdasarkan hasil observasi selama 2 bulan, bahwa ketika pembelajaran *poomse* berlangsung pengajar hanya menerapkan gaya mengajar tugas saja yaitu pengajar melimpahkan beberapa tanggung jawabnya kepada siswa sehingga siswa tidak mendapatkan umpan balik berupa pujian atau koreksi dari guru sehingga mereka merasa tidak diperhatikan, dan membuat motivasi belajarnya menurun. Pengajar berasumsi bahwa pembelajaran *poomse* mudah dipelajari hanya dengan menghafal gerakan-gerakannya saja. Padahal dalam latihan *poomse* banyak indikator-indikator yang harus dicapai dan sangat diperlukan bimbingan dari seorang pengajar, terutama dalam mengoreksi suatu gerakan *poomse* yang selalu harus sempurna, karena setiap gerakan *poomse* adalah seni yang harus terlihat indah. Hal ini berdampak terhadap rendahnya hasil belajar *poomse* dalam pembelajaran taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang tahun 2015-2016.

Oleh karena itu gaya mengajar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi yang harus pengajar pahami bahwa gaya mengajar tidak bisa dikatakan lebih bagus dari gaya yang lainnya, karena suatu gaya akan lebih baik jika sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat mengajar.

Gaya mengajar menurut Juliantine dkk. (2012, hal. 38) yaitu berkaitan dengan pembuatan keputusan yang dilakukan guru baik sebelum, selama, maupun setelah proses pembelajaran. Gaya dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa, dan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi pada waktu proses belajar-mengajar berlangsung.

Gaya komando merupakan salah satu gaya mengajar dengan asumsi bahwa keputusan-keputusan yang dibuat dalam setiap langkah proses belajar mengajar sepenuhnya didominasi guru. Hal ini didukung oleh pendapat Juliantine dkk. (2012, hlm. 39) menyatakan bahwa "...teori yang mendasari gaya ini adalah

teori belajar *stimulus-respon* yaitu *stimulus* (perangsang) X akan menghasilkan respon (reaksi perilaku) Y”. Apabila pengajar mencontohkan suatu gerakan A (perangsang) maka siswa akan melakukan gerakan A (reaksi perilaku) persis seperti yang pengajar contohkan dan melakukannya secara berulang-ulang. Bila ia dirangsang stimulus itu dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja maka respon yang telah dikondisikan akan muncul lagi dengan mulus.

Gaya *discovery* memberikan keleluasaan untuk menyimpulkan dan menilai diri sendiri berdasarkan penemuan dalam proses belajar mengajar. Gaya ini juga memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan pikirannya. Dalam gaya ini yang menjadi pusat dalam proses belajar adalah siswa. Siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru saja tetapi bisa dari teman bahkan mencarinya sendiri. Hal ini didukung oleh pernyataan Juliantine dkk. (2012, hal 53) “gaya ini dapat meningkatkan pengembangan interaksi sosial dalam kelompok”. Dalam pembelajaran ini guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses perkembangannya sehingga semua siswa dapat berkembang sesuai kodratnya.

Hasil belajar menurut Winkel (dalam Purwanto, 2011, hal. 45) “Perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Seseorang akan mengalami perubahan ketika seseorang belajar. Proses belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang, untuk itu seorang guru harus memberikan stimulus dengan baik agar hasil pembelajarannya baik pula.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Penerapan Gaya Komando dan Gaya *Guided Discovery* Terhadap Hasil Belajar *Poomse Taegeuk* 1 dalam Pembelajaran Taekwondo Di SMP Negeri 1 Lembang”.

2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, masalah penelitian ini harus dirumuskan terlebih dahulu sebab jika masalah yang dirumuskan terlalu umum dan luas akan mengaburkan batas-batas sehingga dapat menyulitkan peneliti. Oleh karena itu perumusan masalah sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini, penulis menjelaskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penerapan Gaya Komando berpengaruh terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang?
2. Apakah penerapan Gaya *Guided discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang?
3. Apakah ada perbandingan pengaruh antara Gaya Komando dengan Gaya *Guided discovery* terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang?

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus atau masalah yang telah diungkapkan diatas, maka secara umum bertujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan gaya Komando berpengaruh terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan gaya *Guided discovery* berpengaruh terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang.
3. Untuk mengetahui perbandingan pengaruh antara gaya Komando dengan gaya *Guided discovery* terhadap hasil belajar *Poomse* dalam pembelajaran Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang.

4. Manfaat Penelitian

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil atau manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya :

1. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran dalam pembelajaran Taekwondo dalam program ekstrakurikuler khususnya dan untuk dunia pendidikan jasmani dan olahraga pada umumnya.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan gaya mengajar dalam pembelajaran Taekwondo. Agar dapat tercapai sistem

pengajaran yang diharapkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

5. Batasan Penelitian

Atas dasar pertimbangan penulisan maka perlu adanya pembatasan yaitu ruang lingkup penelitian. Analisis masalah juga membatasi ruang lingkup masalah agar penelitian lebih lanjut terarah, dengan demikian memperoleh gambaran yang jelas apabila penelitian itu dianggap selesai dan berakhir. Adapun pembatasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terdapat 2 gaya mengajar dalam penelitian ini, yaitu gaya komando dan gaya *Guided discovery*.
2. Variable dari penelitian ini terdiri dari variable bebas (X) dan variable terikat (Y). variable bebas (X) dalam penelitian ini adalah gaya mengajar komando dan gaya mengajar *guided discovery*. Sedangkan variable terikat (Y) adalah hasil belajar pembelajaran poomse dalam pembelajaran taekwondo.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan dsain pretest-postes.
4. Populasi penelitian adalah 50 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang tahun 2015-2016.
5. Sampel penelitian adalah 50 siswa dari populasi dengan menggunakan teknik ”*sampling jenuh*”.
6. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan *Poomse* berdasarkan kriteria penilaian menurut buku “*Taekwondo Poomse Ta geuk*” tahun 2002, dan sudah disepakati oleh pelatih.
7. Lokasi penelitian dalam penelitian ini yaitu di SMP Negeri 1 lembang jln. Raya Lembang no. 357.

6. Definisi Operasional

Devinisi operasional dimaksud untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul

skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu : “Pengaruh penerapan gaya mengajar komando dan gaya mengajar *guided discovery* terhadap hasil belajar *poomse* dalam pembelajaran taekwondo di SMP Negeri 1 Lembang”. Maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu :

1. Pengaruh merupakan dampak yang timbul dari suatu perlakuan. Dalam penelitian ini akan membandingkan pengaruh gaya mengajar komando dan gaya *guided discovery* terhadap hasil belajar *poomse* siswa. Dengan membandingkan skor rata-rata dari dua kelompok gaya mengajar.
2. Penerapan dalam penelitian ini diartikan dengan pemberian perlakuan (*treatment*) terhadap siswa dengan menerapkan dua gaya kedalam dua kelompok yang berbeda yaitu kelompok gaya mengajar komando dan kelompok gaya mengajar gaya *guided discovery*.
3. Gaya mengajar komando yaitu gaya mengajar stimulus-respon. Ketika seorang guru memberikan stimulus siswa akan melakukan respon sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru. Contohnya ketika guru memberikan penjelasan tentang tahapan-tahapan melakukan *dribble* dalam pembelajaran bola basket siswa akan mempraktekan sangat percis dengan contoh yang diberikan.
4. Gaya mengajar *guided discovery* yaitu gaya mengajar terbimbing. Ketika saat melakukan proses pembelajaran siswa dibimbing dan diarahkan oleh guru, siswa dapat menilai dirinya sendiri saat belajar dan dapat berinteraksi dengan teman.
5. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah penguasaan keterampilan gerak dasar *poomse*. Penguasaan di definisikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempraktekan keterampilan *poomse* dalam pembelajaran taekwondo.